

сабақтың сапасын көтеруге, оқушылардың білімге деген қызығушылығын арттыруға, қазіргі қоғам талабына сай білім алуына көп әсерін тигізеді. Қазіргі кезде қолданып жүрген жаңа педагогикалық технологияның негізіне мыналар жатады:

- а) әрбір оқушының жеке және дара ерекшеліктерін ескеру;
- ә) оқушылардың қабілеттері мен шығармашылықтарын арттыру;
- б) оқушылардың өз бетінше жұмыс істеу, іздену дағдыларын қалыптастыру.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. <http://sc0026.zerenda.akmoedu.kz/news/view/59381358A333C6B6.html>
2. Қабдықайырұлы Қ., Монахов В.М., Оразбекова Л.Н., Әлібаева Т.Ә. Оқытудың жаңа технологиясы. – Алматы, 1999.
3. А.Е.Әбілқасымова. Математиканы оқытудың теориясы мен әдістемесі. – Алматы, 2005.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН РЕСУРСА LEARNINGAPPS.ORG ДЛЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ

Авторы: Ерсұлтанова З.С., к.т.н., доцент,

*Жарова А., Шакимов А., студенты 2 курса специальности «Информатика»
Костанайский государственный педагогический университет*

В настоящее время во многих учебных заведениях для усиления эффективности работы с учащимися преподаватели используют в педагогической практике новые образовательные технологии, инновационные формы и методы обучения (личностно-ориентированный и системно-деятельностный подходы; разноуровневая дифференциация; ресурсы современных сетевых сервисов; дидактические материалы с использованием различных сервисов; дистанционное обучение в среде Moodle и т.д.).

Как будущие специалисты, мы принялись заранее планировать то, каким образом будем проводить занятия по своей дисциплине. Планируя свою работу заблаговременно, нашли очень полезное и удобное в использовании приложение LearningApps.org.

В условиях всемирной глобализации развитие информационных технологий приводит к образованию новых способов использования Интернета. На современном этапе развития общества, когда целью образования является создание условий для максимального развития личностного потенциала каждого обучающегося, социальные сервисы Web 2.0, основные черты которых – интерактивность и социализация, могут способствовать оптимизации процесса преподавания. Применительно к образованию Web 2.0 представляет собой качественно новый подход к построению образовательного процесса. Преимущество Web 2.0 заключается в возможности привлечения всех обучающихся для участия в образовательном процессе не только в качестве

потребителей образовательного контента, но и как его активных создателей.

Web 2.0. технологии способствуют тому, чтобы в центре педагогического процесса оказывался студент, который становится более автономным с точки зрения управления учебным процессом и более активным в создании учебной информации и взаимодействии с другими участниками процесса обучения [1].

LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. При желании любой учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля. Сами создатели сервиса – Центр Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц – характеризуют этот сервис так: LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.

Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным. Такие блоки (так называемые приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно интерактивность. Преподаватель на сервисе может создать два класса для работы с учениками и создания приложений. Также сервис помогает организовать работу коллектива учащихся, выстроить индивидуальные траектории изучения учебных курсов, создать свой собственный банк учебных материалов.

На сайте представлено более 30 различных интерактивных видов упражнений, 5 из них в форме игры для 2-4 участников. Есть русскоязычная версия сайта.

LearningApps ресурс можно использовать двумя способами:

1. Самостоятельно сделать приложение, выбрав один из 20 вариантов игровых механик. После этого будет предложено ознакомиться с примерами подобных упражнений, чтобы понять логику задания. Дальше остается только заполнить необходимые поля и загрузить нужные изображения. Все формы снабжены подсказками, так что долго разбираться с ними не придется.

2. Использовать готовые работы других авторов в качестве шаблонов, изменив в них данные на Ваши. Иногда изменить готовое проще, чем создавать новое. Проблема лишь в том, что в галерее приложения сгруппированы не по типам, а по темам. Поэтому найти удачный пример упражнения «Найди пару» может занять некоторое время [2].

После того как приложение создано, его нужно сохранить и, при желании, сделать общедоступным для пользователей LearningApps. Это значит, что оно появится в разделе «Все упражнения».

Те, кто не планирует делиться с миром своим творчеством, могут сохранить материал как электронную книгу в формате iBooks для iPad и Mac или как урок в формате SCORM. Материалы в этом формате поддерживаются

большинством систем дистанционного обучения. Кроме того, ученикам можно отправить ссылку на упражнение или использовать эту ссылку для вставки упражнения в Teachbase.

В разделе «Инструменты» есть пять дополнительных функций сервиса:

- **Голосование.** Позволяет проводить опросы: автор список вопросов с несколькими ответами, в отчете он увидит количество голосов, отданных за тот или иной вариант. Опрос можно провести среди пользователей LearningApps или сделать его общедоступным.

- **Чат.** Можно создать чат, отправить ссылку нужным людям и общаться с ними. Для подключения к чату регистрация не нужна.

- **Календарь.** Над календарем можно работать совместно с другими людьми, при этом им не нужно регистрироваться на LearningApps.

- **Блокнот,** особенность которого в том, что записи в нем может делать только автор приложения. Остальные могут их только читать.

- **Доска объявлений.** Оставлять можно текстовые и мультимедийные записи. Добавлять их могут все пользователи, удалять – только автор приложения (Рисунок 1).

Достоинства LearningApps:

- Бесплатное использование;
- Большой выбор игровых заданий;
- Быстрота создания интерактива;
- Моментальная проверка правильности выполнения задания;
- Возможность встраивания задания на html-страницу;
- Многие шаблоны поддерживают работу с картинками, звуком и видео;

- Содержит большую коллекцию уже созданных другими учителями упражнений;

- Возможен поиск упражнений по категориям (по предметам);

- Постоянно развивается;

- Возможность обмена интерактивными заданиями.

Недостатки LearningApps:

- Часть шаблонов не поддерживает кириллицу;

- Некоторые шаблоны упражнений изменяются или исчезают вообще;

- В шаблонах встречаются отдельные опечатки, которые невозможно исправить вручную;

- Отсутствует статистика с результатами упражнений, фактически задания выполняются для самоконтроля.

В качестве примера работы в программе LearningApps.org мы спроектировали 10 дидактических материалов, используя разные виды шаблонов. Все задачи выполнены на английском языке, и темой к ним является Turbo Pascal [3].

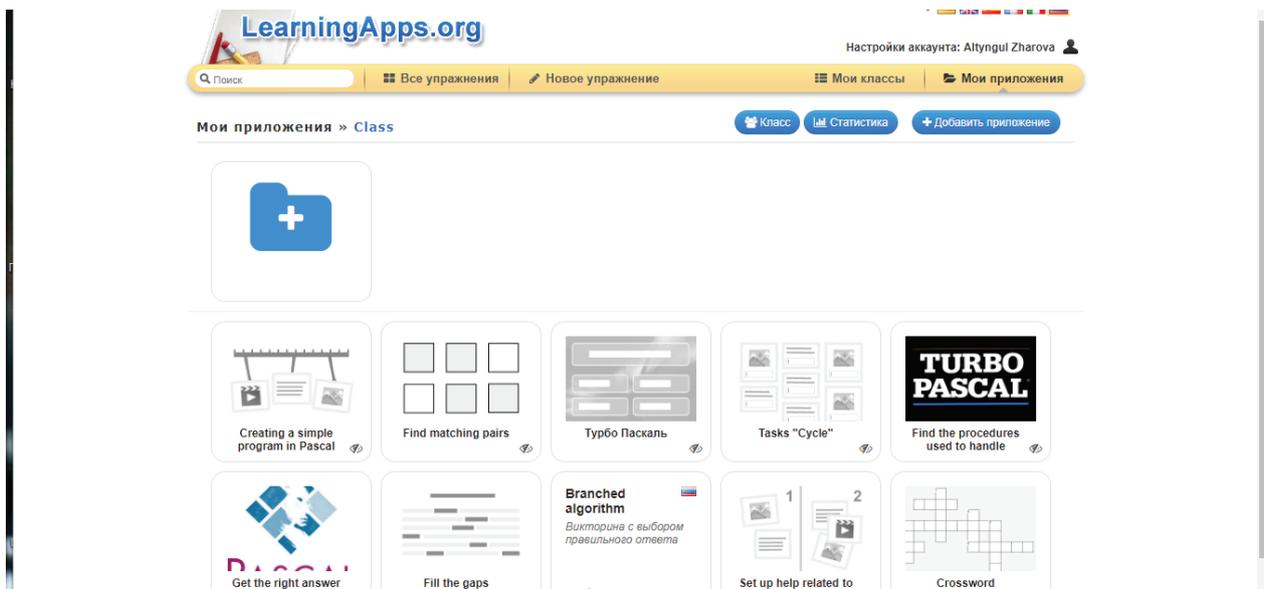


Рисунок 1 – Главная страница ресурса

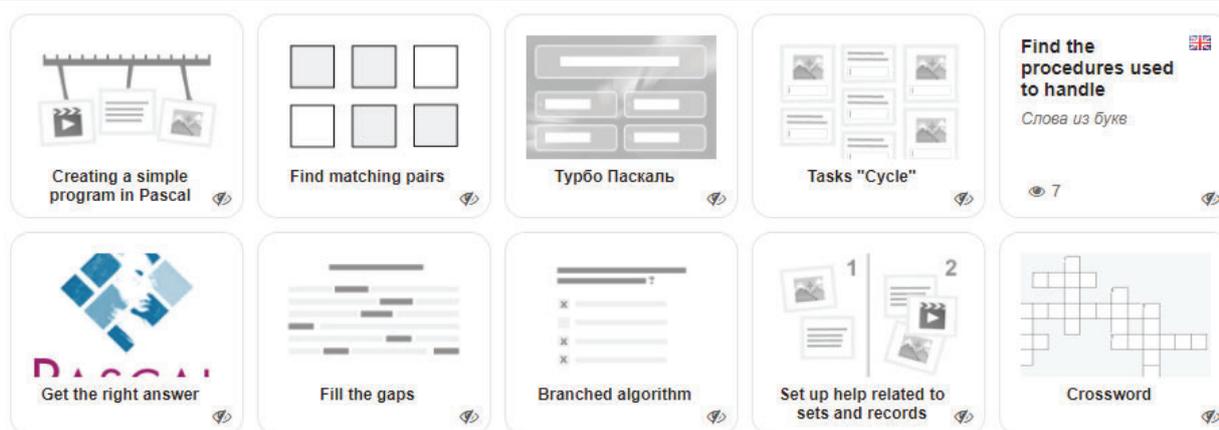


Рисунок 2 – Учебно-дидактические материалы

Для тех, кто ищет бесплатную программу для создания упражнений познавательно-развлекательного характера, LearningApps – находка. Хотя сервис ориентирован на учителей средних школ, его можно удачно использовать и в корпоративном обучении – для разработки интересных заданий для самопроверки (Рисунок 2). Кроме того, использование веб-сервиса LearningApps.org в процессе изучения педагогических дисциплин формирует банк обучающих приложений, которые могут применяться студентами во время прохождения педагогической практики. Web 2.0 открывает перед образовательной практикой широкие возможности: использование свободных электронных ресурсов, которые могут быть использованы в учебных целях; самостоятельное создание сетевого контента; межличностные взаимодействия субъектов образовательного процесса.

Список использованной литературы

1. Афанасьева О. В. Использование ИКТ в образовательном процессе. – www.pedsovet.org
2. Герасимова Е.К. Технология проектирования электронных учебных материалов на основе веб-сервисов. Информатика в образовании. Журнал. №2-2015г.
3. Интернет ресурс: www.LearningApps.org
4. Интернет ресурс: www.Web2.0
5. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования – М.: Школа-Пресс, 1994.

ИНТЕРАКТИВТИ ОҚЫТУ ҚҰРАЛДАРЫН ӘЗІРЛЕУГЕ SMARTNOTEBOOK ПРОГРАММАСЫН ҚОЛДАНУ

*Авторлар: Ерсұлтанова З.С., т.ғ.к., доцент,
Төребекова Н., Пернебай Б.,*

*«Информатика» мамандығының 3 курс студенттері
Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті*

Информатика сабағында дамыта оқытудың моделін іске асыруға не қажет. Біріншіден, информатиканың білім беру процесінің концепциясын оқыту мен тәрбиенің бірігуі сияқты емес, даралықтың дамуы, қабілеттіктердің қалыптасуы, оқыту мен тәрбиенің органикалық түрде тұтасуы сияқты қабылдау қажет. Екіншіден, білім беру процесінің негізгі қатысушыларының; басқарушылардың, мұғалімдердің, оқушылардың, ата-аналардың өзара қарым-қатынас сипатын анықтау қажет. Үшіншіден, тиімді білім беру процесінің критерийлерін белгілеу қажет. Мұғалімнің кәсіби ұстанымы – талқыланатын тақырыптың мазмұны бойынша оқушының кез-келген пікірін білу және оған құрметпен қарау. Ол сабақта қандай материалды мәлімдейтінін ғана емес, сонымен қатар осы материал бойынша қандай мазмұнды сипаттамалар оқушылардың субъектік тәжірибесінде (әр түрлі мұғалімдерде олардың өткен оқытуының және жеке өмірлік іс әрекетінің нәтижесі ретінде) болуы мүмкін екенін ойлауы тиіс [1].

Егер дәстүрлі сабақта мұғалім материалды хабарлауға (лекция сабақ, тәжірибе сабақ), жұмыстың фронталды әдістеріне (тапсырмаларды орындаудың өзіндік, тексеру, сынақ нысандары) көп көңіл бөлсе, онда дамытушы сабақта ол әрбір оқушының жеке басының іске асырылуы үшін барынша қолайлы жағдайларды жасау мақсатында өзіне үйлестірушінің, диалогты, полиглотты ұйымдастырушының, оқушылардың өзіндік ерекшеліктерін ескерумен (тек үлгерімді ғана емес), оларды топтарға бөлуде көмекшінің рөлін қабылдауы тиіс.

Қазіргі білім беру жүйесінде жоба кең түсіндірмесін түсініктер және білім технологиясы – «жобалар әдісі» деп ажыратады.